

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HOME
STUDIO RECORDING PADA HEY!RECORD**

SKRIPSI



disusun oleh

Audra Agil Ariyanto

07.11.1819

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HOME
STUDIO RECORDING PADA HEY!RECORD**

Skripsi
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Audra Agil Ariyanto

07.11.1819

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Home Studio
Recording Pada Hey!Record**

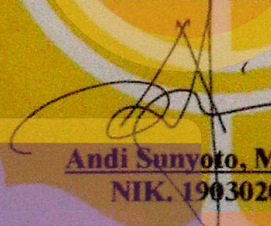
yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Audra Agil Ariyanto

07.11.1819

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Januari 2012

Dosen Pembimbing,


Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052

PENGESAHAN

SKRIPSI

Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Home Studio

Recording Pada Hey!Record

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Audra Agil Ariyanto

07.11.1819

telah dipertahankan di Dewan Penguji
pada tanggal 15 Februari 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, MT.
NIK.190302035


Andi Sunvoto, M.Kom.
NIK.190302052

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.
NIK.190000002



skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 5 Maret 2012


KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Yogyakarta, Februari 2012


AUDRA AGIL ARIYANTO
NIM. 07.11.1819

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini aku persembahkan kepada:

- Allah S.W.T.
- Papa , mama tercinta yang telah memberikan dukungan secara material maupun spiritual sehingga aku dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Kasih sayangmu yang tak ternilai dan sungguh besar yang diberikan untukku matursuwun nggeh ☺ ..
- kakakku yang baik hati puput cantik yang saya sayangi serta ponakan tercinta Yokal Fazri Al kautsar ☺ ..
- Bpk Andi Sunyoto yang ganteng, baik hati, tanpa Anda aku tidak bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik....matursuwun nggeh pak..
- Kekasih tercinta Irena dwi arviana yang selalu memberikan motivasi dan semangat.
- Teman yang membantu skripsi saya, toni santoso, angga rahafta, benazir zhe, ukie.
- Untuk sahabat Staireo Kids (indra, reza, rangga, uki, avrie, kirwan, akbar, rendi, angga, tapan, arma, peno, jimbo, hansa, trijoko, ibenk, tomy. dll), band saya tercinta Patric Wilson (indra, bayu, wahyucing, baskoro).
- Hujan Deras (ahmad susanto, fatchul hijri).
- Semua teman-temanku (maaf tidak nyebutin satu persatu.)
.terimakasih untuk semuanya. you're the best friends ...
- Semua teman seperjuangan (KELAS G) (huda, rongko, isrok, wisnu, tyo,dll)
- Semua teman musisi dan pecinta recording

TERIMALAH.....

MOTTO

- *Kisah yang lalu adalah kenangan, kisah sekarang adalah kenyataan, kisah esok adalah masa depan.*
- *Cucilah wajahmu dengan air wudhu, bersujudlah kamu jika melakukan dosa , obatilah luka hatimu dengan do'a, melangkahlah kamu dengan iman, berbuat baiklah kamu dengan penuh ikhlas serta jujur.*
- *Berharap dan berusaha lebih baik daripada memaksakan kehendak.*
- *Jangan selalu menyesali kesalahan masa lalu dengan kebodohan, namun jadikanlah kesalahan itu sebagai cermin diri kearah kebaikan.*
- *Harapan dan cita-cita boleh dititipkan di hari esok, namun langkah dan tindakannya dilakukan hari ini.*
- *Semakin banyak ilmu yang kita pelajari maka kita akan dapat menilai betapa bodohnya kita.*
- *Tataplah aku sebelum kita berpisah dan saat aku terlalu lelah untuk bermimpi tatapanmu akan hidup dihatiku.*
- *Kita masing-masing adalah malaikat bersayap satu dan hanya bias terbang bila kita saling berpelukan .*
- *Bukan perpisahan yang aku tangisi , namun pertemuanlah yang aku sesali.*
- *Teman sejati adalah yang datang mendekat disaat yang lain melangkah pergi.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga dapat diselesaikan skripsi dengan judul ” Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Home Studio Recording Pada Hey!Record”. Skripsi ini disusun sebagai Syarat kelulusan pada Program Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulusnya kepada :

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bapak Andi Sunyoto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan tuntunan pada penulis dalam penyusunan Skripsi.
3. Papa dan mama tercinta yang selalu memberikan do’a dan motivasi dalam menyelesaikan studi.
4. Rekan-rekan se-angkatan serta semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa disebut satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 27 februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
1.8 Rancangan Kegiatan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	7
2.1.2 Pengertian Multimedia	7
2.1.3 Perkembangan Multimedia	8

2.1.4 Elemen Multimedia	9
2.1.5 Struktur Multimedia	11
2.2 Langkah-langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia	14
2.3 Perangkat Lunak yang digunakan	17
2.3.1 Adobe Photoshop CS3	17
2.3.2 Adobe Flash CS3 Professional	18
2.3.3 Macromedia Director MX	19
2.3.4 Corel Draw 12	21
2.4 Gambaran umum Recording	22
2.4.1 Sejarah Rekaman dan Alat Perekam	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	26
3.1 Gambaran Umum Hey Record	26
3.2 Materi	27
3.2.1 Tahapan- tahapan Rekaman Sebuah Lagu	27
3.2.2 Hardware yang Dibutuhkan	29
3.2.3 Program yang Dibutuhkan	30
3.3 Definisi Masalah Multimedia	31
3.4 Analisis SWOT	32
3.4.1 Strength (Kekuatan)	32
3.4.2 Weakness (Kelemahan)	33
3.4.3 Opportunity (Peluang)	33
3.4.4 Threat (Hambatan)	33
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	34
3.5.1 Kebutuhan Fungsional	35
3.5.2 Kebutuhan Non Fungsional	35
3.6 Perancangan	37
3.6.1 Merancang Konsep	37
3.6.2 Merancang Isi	38
3.6.2.1 Diagram	39
3.6.3 Menulis Naskah	41

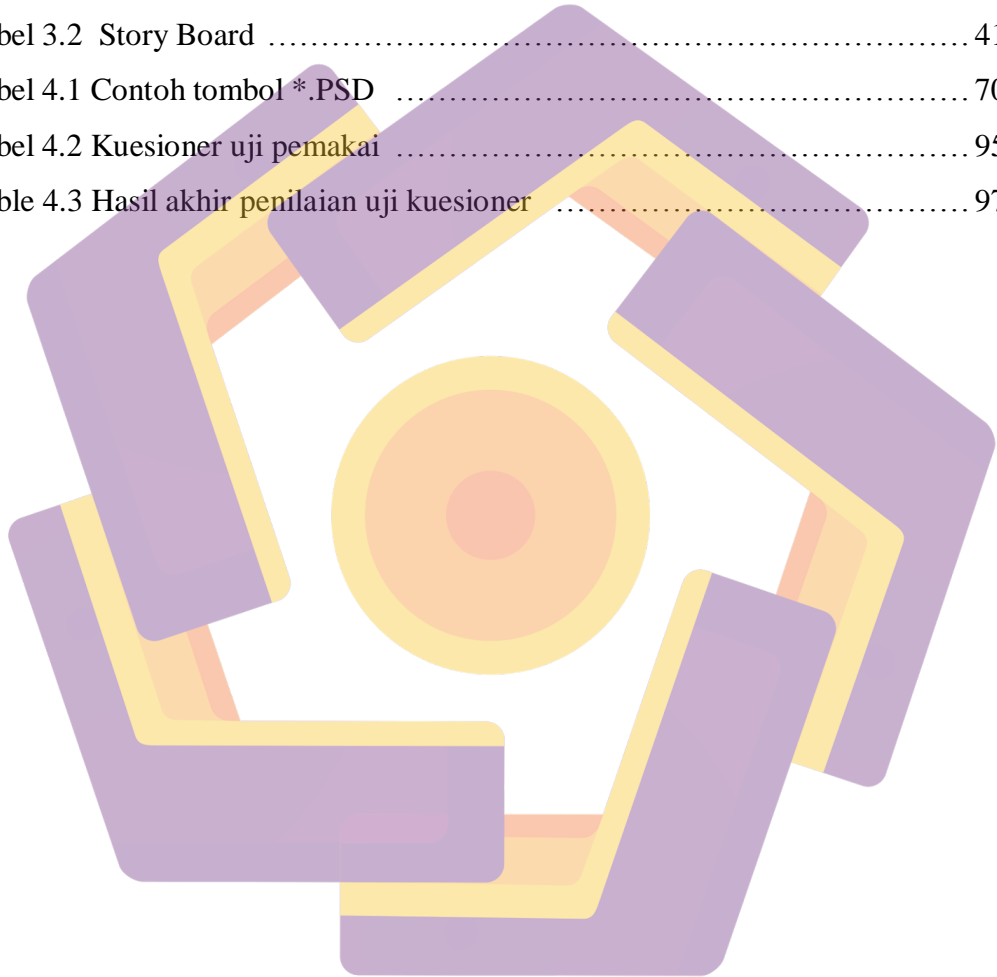
3.6.3.1 Story board	41
3.6.4 Merancang Grafik	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Implementasi	66
4.2 Memproduksi Sistem	66
4.2.1 Adobe Photoshop CS	66
4.2.2 Corel Draw 12	71
4.2.3 Adobe Flash Professional CS3 dan Macromedia Director MX 2004..	72
4.2.4 Memasukkan Objek	73
4.2.5 Memasukkan File Gambar	73
4.2.6 Memasukkan File WAV dan MP3	75
4.2.7 Pembuatan Kontrol Navigasi	76
4.2.8 Pembuatan Animasi Logo Hey Record	77
4.2.9 Pembuatan Animasi Background	79
4.2.10 Tahap Pengintegrasian	86
4.2.11 Pembuatan Transisi	91
4.2.12 Pembuatan File Windows Projector	92
4.3 Mengetes Sistem	94
4.3.1 Uji Pemakai	95
4.4 Menggunakan Sistem	97
4.5 Memelihara Sistem	98
4.6 Hasil Produksi	99
BAB V PENUTUP.....	108
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran	109

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rancangan Kegiatan	6
Tabel 3.1 Analisis SWOT	33
Tabel 3.2 Story Board	41
Tabel 4.1 Contoh tombol *.PSD	70
Tabel 4.2 Kuesioner uji pemakai	95
Table 4.3 Hasil akhir penilaian uji kuesioner	97

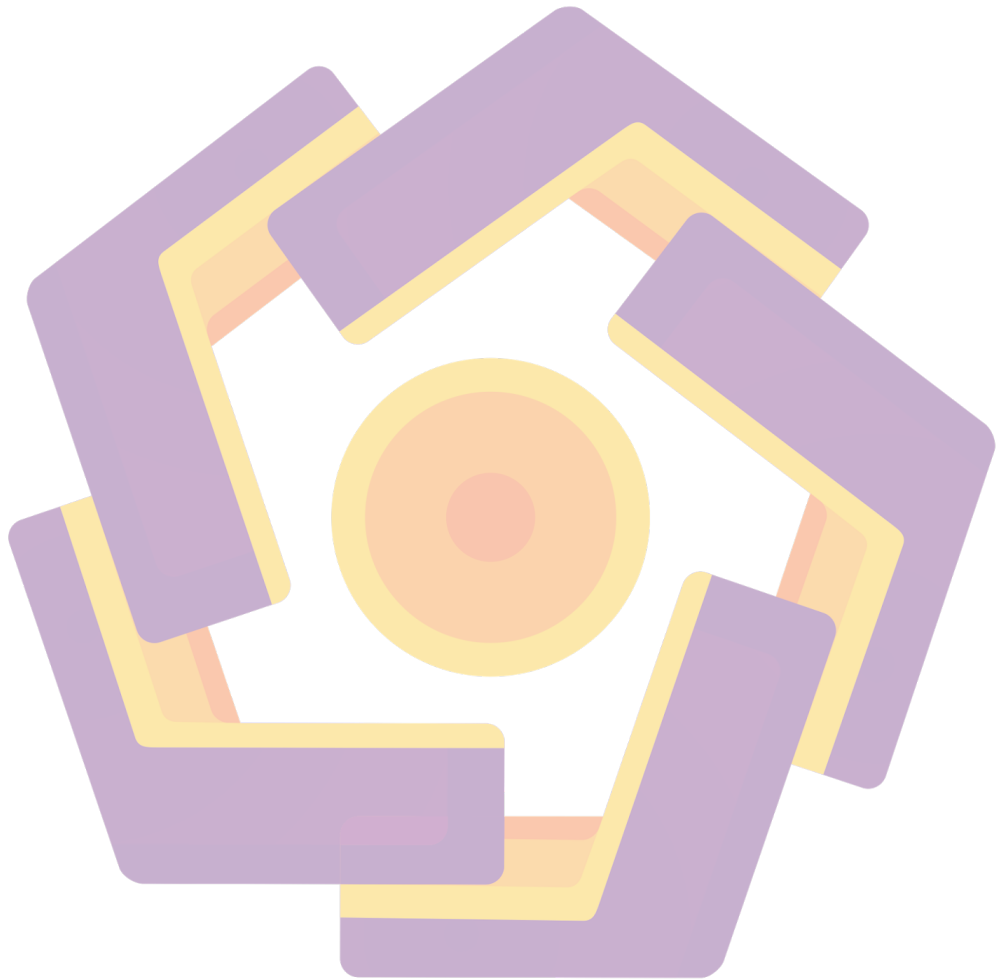


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur linear	12
Gambar 2.2 Struktur hierarki	12
Gambar 2.3 Struktur piramida	13
Gambar 2.4 Struktur polar	13
Gambar 2.5 Siklus Pengembangan Multimedia	16
Gambar 2.6 Tampilan Area kerja Adobe Photoshop CS3	17
Gambar 2.7 Tampilan Area kerja Adobe Flash CS3 Professional	19
Gambar 2.8 Tampilan Area kerja Macromedia Director MX	20
Gambar 2.9 Tampilan Area kerja Corel Draw 12	21
Gambar 3.1 Diagram	39
Gambar 3.2 Tampilan rancangan intro	52
Gambar 3.3 Tampilan rancangan menu utama	53
Gambar 3.4 Tampilan rancangan menu Hey Record	54
Gambar 3.5 Tampilan rancangan sub menu gallery Hey Record	55
Gambar 3.6 Tampilan rancangan submenu profil Hey Record	56
Gambar 3.7 Tampilan rancangan menu Materi	58
Gambar 3.8 Tampilan rancangan submenu Home Record	59
Gambar 3.9 Tampilan rancangan submenu Video Tutorial	61
Gambar 3.10 Tampilan rancangan submenu Hard And software	63
Gambar 3.11 Tampilan rancangan menu About	65
Gambar 3.12 Tampilan rancangan About	79
Gambar 4.1 Pembuatan gambar .PNG, .GIF dengan Adobe Photoshop CS3.....	68
Gambar 4.2. Pembuatan gambar agar mempunyai background Transparan dengan Adobe Photoshop CS3.....	69
Gambar 4.3. Pembuatan tombol dengan Adobe Photoshop CS3	70
Gambar 4.4 Propety Inspector	73
Gambar 4.5 Memasukkan gambar di Adobe flash Professional CS3.....	74
Gambar 4.6. Memasukkan gambar melalui Macromedia Director MX.....	74

Gambar 4.7. Mengimport file pada Adobe Flash CS3 Professional.....	75
Gambar 4.8. Memasukkan file pada Macromedia Director MX.....	76
Gambar 4.9. membuat tombol navigasi pada Macromedia Director MX.....	77
Gambar4.10. Membuat animasi logo hey record menggunakan Adobe Flash CS3.	78
Gambar 4.11. Memasukkan data ke cast member sprite	79
Gambar 4.12. Sprite Hey logo atas	79
Gambar 4.13. Stage Hey logo atas	80
Gambar 4.14. Score Hey logo atas	80
Gambar 4.15. Stage Hey logo atas	81
Gambar 4.16. Sprie Hey logo atas	81
Gambar 4.17. Gambar tempo	82
Gambar 4.18 Gambar tweening	82
Gambar 4.19. Tool exchange Cast Member	84
Gambar 4.20 Stage hey logo tengah	85
Gambar 4.21. Stage Background animasi yang sudah jadi	86
Gambar 4.22. Bagian intro	89
Gambar 4.23. Bagian menu utama	89
Gambar 4.24. Bagian Submenu dari menu Hey Record	89
Gambar 4.25. Bagian Submenu dari menu Materi	90
Gambar 4.26. Bagian Submenu dari menu Evaluasi.....	90
Gambar 4.27. Bagian Submenu dari menu About	91
Gambar 4.28. Frame properties Transision	92
Gambar 4.29. Publish setting di Adobe Flash Profesional CS3	93
Gambar 4.30. Create projector di Macromedia Director MX	93
Gambar 4.31. Halaman intro	99
Gambar 4.32. Halaman Menu utama	99
Gambar 4.33. Halaman pada menu Hey Record.....	100
Gambar 4.34. Halaman pada galery Hey Record.....	101
Gambar 4.35. Halaman pada profil Hey Record.....	102
Gambar 4.36. Halaman pada menu materi.....	103

Gambar 4.37. Halaman pada menu evaluasi.....104
Gambar 4.38. Halaman pada menu video tutorial.....105
Gambar 4.39. Halaman pada saat video tutorial dijalankan.....106



INTISARI

Kemajuan teknologi saat ini berkembang begitu cepat khususnya dalam bidang aplikasi multimedia. Berbagai macam hardware dan software baru bermunculan yang merupakan bagian dari pembuatan desain grafis. Perkembangan multimedia mempunyai efek yang besar dalam hal pendidikan dan pembelajaran. Peran aplikasi multimedia dapat digunakan sebagai pembelajaran yang sangat efektif.

Home recording, sekarang ini sedang marak peminatnya, selain bisa merekam lagu ataupun karya seni lainnya, juga lebih efisien dalam segi ekonomi. Laporan Tugas Akhir dengan judul “ Analisis dan Perancangan Media Pembelajaran Home Studio Recording Pada Hey Record “ disusun untuk memudahkan masyarakat yang tertarik dengan proses Home recording di Hey record.

Media pembelajaran ini meliputi proses recording, hardware software yang dibutuhkan, serta profil dari hey record yang menampilkan berupa gambar, dan video tutorial tentang recording. Pembuatan Media Pembelajaran ini menggunakan Macromedia Director MX dan Adobe Flash CS3 Professional dengan tampilan, animasi yang menarik agar bisa di pahami dan dipelajari.

Kata Kunci : Sistem informasi pembelajaran , Home Studio Recording Hey Record

ABSTRACTS

Advances in technology is developing so quickly, especially in the field of multimedia applications. A wide range of emerging hardware and software that is part of the manufacture of graphic design. Multimedia developments have a major effect in terms of education and learning. The role of multimedia application can be used as a highly effective learning.

Home recording, now emerging demand, other than to record a song or other artwork, is also more efficient in economic terms.

Final report titled "Analysis and Design of Instructional Media on Home Studio Recording in Hey Record. " prepared to facilitate the public who are interested in the process of home recording at Hey record.

Instructional media include recording process, the required hardware and software, as well as profiles of hey record featuring an image, and video tutorials on recording. Making Learning Media is using Macromedia Director MX and Adobe Flash CS3 Professional in appearance, attractive animations that can be understood and studied.

Keywords: Information systems of learning, Home Recording Studio Hey Records